



Impulse für den Unterricht in Klasse 5-6

Kinostart: 27.02.2014









Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Kolleginnen und Kollegen,

im alten Ägypten den Bau der Pyramiden verfolgen, Marie Antoinette im Spiegelsaal von Versailles treffen oder Leonardo da Vinci beim Malen der Mona Lisa über die Schulter blicken – eine spannende Vorstellung! Zeitreisen ziehen sich durch die Literatur- und Filmgeschichte, und der Gedanke, Geschichte unmittelbar erleben zu können, macht sie so faszinierend. Wie gleichermaßen lustig und lehrreich ein Zeitreiseabenteuer sein kann, zeigt der mit dem Prädikat "besonders wertvoll" (FBW) ausgezeichnete Film "Die Abenteuer von Mr. Peabody & Sherman", der jetzt in unsere Kinos kommt. Mr. Peabody – seines Zeichens Erfinder, Wissenschaftler, Nobelpreisträger, zweifacher Olympiasieger und nicht zuletzt: ein Hund – hat eine überaus geniale Zeitreisemaschine erfunden, um seinem Adoptivsohn Sherman Geschichte aus erster Hand nahezubringen. Doch als Sherman die eisernen Zeitreiseregeln bricht, geraten die beiden in ein turbulentes Abenteuer …

Den Kinostart des DreamWorks Animationsfilms am 27.2.2014 nehmen Stiftung Lesen und Twentieth Century Fox of Germany zum Anlass, Ihnen kreative und spielerische Impulse für Unterrichtsprojekte quer durch die Weltgeschichte zur Verfügung zu stellen. Sie geben Anregungen für die Fächer Kunst, Gemeinschaftskunde und Deutsch und möchten die Lust an der Entdeckung geschichtlicher Zusammenhänge in Klasse 5-6 wecken.

So können Ihre Schülerinnen und Schüler selbst auf Zeitreise gehen und bei unserem großen Zeitreisewettbewerb tolle Preise gewinnen. Mehr dazu finden Sie am Ende dieses Materials. Interaktive PDFs, mit denen die Schülerinnen und Schüler sich spielerisch mit dem alten Ägypten, Versailles und dem Zeitreisen an sich beschäftigen können, komplettieren das Angebot. Sie finden sie unter www.derlehrerclub.de/peabody.

Wir wünschen Ihnen amüsante und spannende Unterrichtsstunden

Ihre Stiftung Lesen



Impressum

Herausgeber und Verleger: Stiftung Lesen, Römerwall 40, 55131 Mainz, www.stiftunglesen.de; Verantwortlich: Dr. Jörg F. Maas; Programme und Projekte: Sabine Uehlein; Redaktion: Miriam Holstein; Fachautorinnen: Julia Bredemeier, Ursula Grotewold, Sandra Kremin; Gestaltung: Harald Walitzek, Plugin Design, Undenheim; Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Bildnachweise: © 2014 DreamWorks Animation L.L.C.

© Stiftung Lesen, Mainz 2014

Sondervorführungen für Schulen

Möchten Sie mit Ihrer Klasse den Film besuchen? Fragen Sie ab Filmstart (27.2.2014) direkt im Kino Ihres Ortes nach der Möglichkeit von Vormittagsoder Schulvorstellungen. Bei der Organisation von Sondervorstellungen hilft auch gerne:

Mediaservices Marco Mühlen E-Mail: fox-marketing@ cinedownload.de Tel.: 03841-334 964

Der Lehrerclub der Stiftung Lesen – mit Unterstützung der Frankfurter Allgemeinen Zeitung

Werden Sie kostenlos Mitglied und genießen Sie die Vorzüge einer einzigartigen Gemeinschaft! Anmeldung und weitere Informationen unter www.derlehrerclub.de

Wir freuen uns auf Sie!

Ihr Lehrerclub-Team der Stiftung Lesen mit Unterstützung von FAZSCHULE.NET



Der Film

Mr. Peabody

Mr. Peabody ist ein wahres Universalgenie: Geschäftsmann, Erfinder, Wissenschaftler, Nobelpreisträger, Feinschmecker und Olympiasieger ...

und außerdem ist er ein Hund. Seine überragende Intelligenz ermöglicht es ihm, die außergewöhnlichsten Dinge zu tun. So konstruiert er zum Beispiel die geniale Zeitreisemaschine ZEITOMAT, um seinem Adoptivsohn Sherman Geschichte nahebringen zu können. Seine größte Herausforderung aber ist es, ein guter Vater zu sein und sich um Sherman zu kümmern. Eine nicht immer ganz einfache Auf-

gabe, der er sich jedoch mit größter Inbrunst widmet. Als Sherman mit seiner Klassenkameradin Penny in eine Rauferei gerät und sie verletzt, steht Mr. Peabodys Fähigkeit, für einen Jungen sorgen zu können, auf dem Prüfstand. Während ihres großen Zeitreiseabenteuers lernt er schließlich von Sherman, was es bedeutet ein guter Vater zu sein.

Penny ist Shermans Mitschü-

Sherman ist ein begeisterungsfähiger und neugieriger Junge, der eigentlich immer das Beste will, aber dabei manchmal mit einigen Stolperfallen zu kämpfen hat. Da er bei dem genialen Mr. Peabody aufwächst, hat Sherman die Möglichkeit, viele spannende Dinge kennenzulernen und außergewöhnliche Abenteuer zu erleben. Doch die bieten natürlich auch viele Möglichkeiten für Turbulenzen, und ehe Sherman sich versieht, steckt er mittendrin. Wie gut, dass es ihm immer wieder

gelingt, die Probleme, die er

verursacht hat, zu lösen – oft mit Unterstützung von Mr. Peabody, aber auch auf seine unvergleichliche Art ganz alleine ...

Sherman

Penny

lerin, die sehr klug ist und das Herz am rechten Fleck hat. Aber dass Sherman immer noch ein bisschen mehr weiß als sie, besonders wenn es um Geschichte geht, kann sie nicht auf sich sitzen lassen. So geraten die beiden in einen Streit, der sogar zu einer Rauferei führt. Doch als Penny und Sherman – zunächst wider Willen - ein großes Abenteuer gemeinsam meistern müssen, wächst zwischen den beiden eine Freundschaft, die selbst die härtesten Herausforderungen übersteht.

Der ZEITOMAT

Der ZEITOMAT ist die wundersame Zeitreise-Maschine. die Mr. Peabody gebaut hat, damit sein Sohn Sherman Geschichte aus erster Hand erleben kann. Doch der ZEITOMAT ist viel mehr als nur eine Maschine: Er hat ein Eigenleben, das die Zeitreiseabenteuer von Peabody und Sherman entscheidend beeinflusst ... Er führt sie unter anderem ins alte Ägypten, mitten in die Französische Revolution, zu Leonardo da Vinci in die Renaissance und nach Troja.





Obwohl Mr. Peabody ihm unzählige Male eingebläut hat, niemandem von der Existenz des ZEITOMATS zu erzählen oder ihn gar alleine zu benutzen, kommt es wie es kommen muss: Sherman und Penny reisen alleine in die Vergangenheit, und zwar ins alte Ägypten. Hier ist Penny drauf und dran, sich mit dem Pharao zu vermählen ...

So viel gibt's am Nil: Von "Asterix und Kleopatra" bis hin zu den "Zeitdetektiven" - bestimmt haben Ihre Schülerinnen und Schüler Bücher zu Hause, die sich mit dem Thema Ägypten beschäftigen. Sie dürfen mitgebracht werden und bilden für die Dauer des Projekts die Forscherbibliothek. Zum Einstieg recherchieren die Schülerinnen und Schüler, wo Ägypten genau liegt, und zeichnen eine Karte, in die sie die wichtigsten historischen Orte eintragen. Davon ausgehend gestalten die Kinder das Nildelta auf einer großen Sperrholzplatte. Zunächst zeichnen sie es mit Bleistift ein und gestalten es dann mit blauer Deckfarbe. Den Rest der Platte bedecken sie mit Sand. Mit kleinen aus Pappe oder Ton gefertigten Pyramiden, Säulen und Tempeln gestalten Sie nun mit den Kindern die wichtigsten Sehenswürdigkeiten des Nildeltas aus. Ein toller Grundstein für eine Ägyptenausstellung in der Aula.

Ist das ein Zeichen: Erforschen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern die Schrift der alten Ägypter. Informationen finden Sie z. B. hier: www.hieroglyphen.de. Die Kinder malen die wichtigsten Zeichen auf ein großes Plakat. Dann schreiben sie in Hieroglyphen kurze Botschaften an Peabody und Sherman. Können die Mitschüler die Nachrichten entschlüsseln? Zum Abschluss gestalten sie ein Spiel nach dem Vorbild von Memory®: Auf jeweils ein kleines Kärtchen malen die Kinder eine Hieroglyphe, auf eine anderes schreiben sie ihre Bedeutung. Anschließend werden alle Karten gemischt und verdeckt ausgebreitet. Finden die Kinder die Paare?

Ein Tee mit Tutanchamun: Geben Sie verschiedene berühmte ägyptische Pharaonennamen vor. Die Schülerinnen und Schüler suchen sich jeweils einen Herrscher aus und informieren sich in der Forscherbibliothek über ihn. Dann stellen sie sich vor, sie würden ihn bei einer Zeitreise treffen und interviewen. Welche Fragen würden sie ihm stellen und was würden sie dabei Spannendes erfahren? Würde Tutanchamun vielleicht jammern, dass er schon als Kind König wurde und hochrangige Beamte ihm auf der Nase rumtanzen? Das Interview lässt sich natürlich auch aufnehmen und als Wettbewerbsbeitrag verwenden (s. S. 8).

Ich als Pharao: Ausgehend von den Interviews können sich die Schülerinnen und Schüler ausdenken, wie sie als Pharaonen ausgesehen und welches Leben sie geführt hätten. Die Kinder fertigen Fantasie-Steckbriefe an, die sie mit Fotos verzieren. Dazu verkleiden sie sich mit einfachen Mitteln als Pharaonen.

Mensch ärgere dich nicht: Erforschen Sie gemeinsam eines der beliebtesten Spiel der alten Ägypter: das Spiel Senet. Es wurde nicht nur vom ägyptischen Volk, sondern auch von den Pharaonen gespielt. Das Spiel lässt sich einfach selbst herstellen. Schülergerechte Informationen gibt es unter www.blinde-kuh.de/spiele/senet.

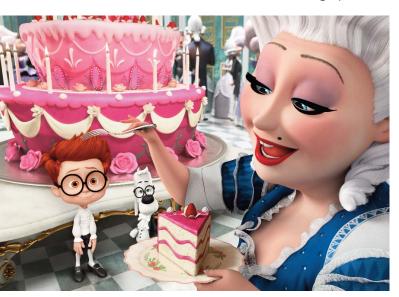
Bis dass der Tod uns scheidet: Penny ist im Film drauf und dran, den Pharao zu heiraten. Doch als sie erfährt, dass Sie ihm im Falle seines Todes ins Grab begleiten muss, flüchtet sie mit Mr. Peabody und Sherman. Recherchieren Sie gemeinsam in der Klasse zum Thema und gestalten sie eine Wandzeitung mit den Rechten und Pflichten der Frau des Pharaos im alten Ägypten.



Ideenbörse Französische Revolution

Im Spiegelsaal von Versailles werden Mr. Peabody und Sherman von Marie Antoinette mit Kuchen bewirtet, bevor die Revolutionäre den Palast stürmen und Mr. Peabody nur durch eine geniale List dem Tod durch die Guillotine entkommen kann.

Wer wird Revolutions-Experte: Bereiten Sie kleine Kärtchen vor, auf denen wichtige Begriffe rund um die Französische Revolution stehen, z. B. Ballhausschwur – Guillotine – Robespierre – Schule – Marie Antoinette – Sansculotten – Kokarde – Leben der einfachen Menschen – berühmte Opfer der Revolution – aber vielleicht auch "Peabody und Sherman in der Revolution". In Partnerarbeit ziehen die Schülerinnen und Schüler nun einen Begriff und versuchen im Lexikon und dem Internet herauszufinden, was es damit auf sich hat. So informiert denken sie sich eine Frage zu ihrem Begriff aus. Sie notieren vier Antwortmöglichkeiten, von denen nur eine richtig ist. Anschließend wird das Quiz in der Klasse gespielt.



Marie Antoinette und der Kuchen: Im Film wird Marie Antoinette mit einer riesigen Torte gezeigt. Eine augenzwinkernde Anspielung auf die ihr zugeschriebene Äußerung: "Die Leute haben kein Brot? Sollen sie doch Kuchen essen." Teilen Sie die Klasse in zwei Gruppen: Die eine beschäftigt sich mit dem Leben Marie Antoinettes und versucht herauszufinden, wie ein Tag im Leben der Königin zu Hofe ablief. Die andere Gruppe beschäftigt sich mit den Lebensumständen der Bevölkerung kurz vor der Revolution. Anschließend spielen sie sich ihre Ergebnisse szenisch vor.

Tipp: Im interaktiven PDF "Zu Besuch bei Ludwig XVI. und Marie Antoinette" auf www.derlehrerclub.de/peaobdy können die Schülerinnen und Schüler einiges über das Leben am Hof erfahren.

Eine Revolutionszeitung gestalten: Im Zuge der Revolution waren Zeitungen und Flugblätter wichtige Informationsmittel. Die Schülerinnen und Schüler verfassen Artikel für eine Revolutionszeitung mit Bildmaterial. Die Ausgabe könnte sich beispielsweise damit beschäftigen, wie es Mr. Peabody gelungen ist, aus der Guillotine zu fliehen. Robespierre spielt dabei natürlich auch eine wichtige Rolle!

Eine Modenschau aus dem 18. Jahrhundert: Mit der französischen Revolution ändert sich die Mode. Statt Reifrock, Culotte und Allongeperücke wird das lange Beinkleid der Sansculotten sogar politisch wichtig. Ihre Schülerinnen und Schüler werden zu Modedesignern: Aus alten Gardinen können mit Heftklammern, Gürteln und Klebeband Modelle gestaltet werden. Reifrock und Schößchen lassen sich mit Plastiktüten nachahmen, die mit Zeitungspapier gefüllt werden. Die fertigen Stücke werden in einer Modenschau vorgeführt. Inspiration finden Sie beispielsweise hier: www.schulbilder.org

Eine Kokarde basteln: Die Kokarde ist das Symbol der Französischen Revolution und wird an der Kleidung getragen. Jeder, der sie nicht trug, machte sich verdächtig, ein Gegner zu sein. Basteln Sie gemeinsam im Unterricht Kokarden in den Farben der Revolution oder frei gestaltet als Klassenemblem. Hier finden Sie Tipps, wie es geht: www.kinderzeitmaschine.de

Die Guillotine: Nur knapp entgeht Mr. Peabody im Film dem Tod durch die Guillotine. Die Tötungsmaschine wurde nach dem französischen Arzt Guillotin benannt. Insgesamt kamen etwa 20.000 Menschen während der Revolution durch die Guillotine ums Leben. Recherchieren Sie gemeinsam in der Klasse, aus welchen Gründen die Menschen hingerichtet wurden und welche berühmten Opfer unter ihnen waren. Erstellen Sie gemeinsam ein Infoplakat zum Thema!

Im interaktiven PDF "Zu Besuch bei Ludwig XVI. und Marie Antoinette" unter www.derlehrerclub.de/peabody können Ihre Schülerinnen und Schüler das Schloss Versailles erkunden.



Ideenbörse Zeitmaschine

Mr. Peabody und Sherman unternehmen spannende Zeitreisen quer durch die Geschichte. Gemeinsam mit Penny geraten sie dabei in abenteuerliche Situationen. Die Rückreise in die Gegenwart wird durch das Eigenleben des ZEITOMAT einige Male durchkreuzt.

Wohin geht die Reise? Bereiten Sie kleine Zettel mit verschiedenen Epochen vor, in die Ihre Klasse reisen könnte. Hier bieten sich etwa die Ziele an, die im Film nur gestreift werden und im Unterricht vertieft werden können (s. S. 7). Jeweils 4-5 Schülerinnen und Schüler bilden eine Gruppe und ziehen verdeckt ein Zeitreiseziel.

Wie Sherman in Vorbereitung seines Besuchs bei Einstein (s. interaktives Arbeitsblatt) tragen die Kinder zunächst zusammen, was sie bereits über die Epoche wissen. Dann suchen sie sich eine konkrete Persönlichkeit aus, die sie besuchen wollen. In Büchern und dem Internet suchen sie alle nach wichtigen und interessanten Informationen. Schließlich stellt jede Gruppe der ganzen Klasse in einem kurzen szenischen Stück vor, wen sie besuchen, in welches Jahr sie reisen, warum die Persönlichkeit in die Geschichte eingegangen ist, was sie ihr als Geschenk mitbringen etc. Die Schülerinnen und Schüler können sich dabei an den Quizfragen im interaktiven PDF orientieren. Aus den Stücken lässt sich hervorragend auch ein Wettbewerbsbeitrag erstellen (s. Wettbewerbsausschreibung auf der letzten Seite).

Das Zeitmaschinenspiel: In Kleingruppen denken sich die Schülerinnen und Schüler ein einfaches Würfelspiel aus – das Zeitmaschinenspiel. Ziel des Spiels ist es, mit der Zeitmaschine eine bestimmte Epoche zu erreichen. Dazu erstellen die Kinder einen Spielplan und Zeitmaschinenfunktionskarten. Die Funktionen der Zeitmaschine werden gemeinsam festgelegt: Zurück zur Jetztzeit – Lichtgeschwindigkeit ist erreicht – Energie lässt nach – Bruchlandung etc. Diese verbinden sie mit Aktionen auf dem Spielplan. Dort markieren sie Felder, auf denen eine Funktionskarte gezogen werden muss, die den Fortgang, Stillstand oder das Weiterkommen der Zeitreise festlegt. Und schon kann es losgehen!

Zeitreise im Museum: Initiieren Sie doch mal einen Museumsbesuch als Zeitreise. Dazu bieten sich historische Sammlungen an; im Naturkundemuseum kann man zu den Dinosauriern reisen oder in der Gemäldegalerie Künstler vergangener Zeiten treffen. Sprechen Sie am besten mit den Museumspädagogen, vielleicht ist sogar eine Kostümführung möglich.

Zeitreise in der Familie: Auch in der Familie sind spannende Zeitreisen möglich. Wie war das Leben in der Kindheit der Eltern und Großeltern? Die Schülerinnen und Schüler befragen ihre Familienmitglieder. Sicher gibt es auch Bilder oder Videofilme, die die Reise in die Vergangenheit erlebbar machen. Für eine Ausstellung tragen sie "antike" Stücke von zu Hause zusammen und lassen sie als "Zeitzeugen" erzählen, so berichtet z. B. der Fleischwolf, was er Spannendes erlebt hat. Eine solche Ausstellung stößt sicher in der gesamten Schule auf großes Interesse!

Die Zeitreise in die Zukunft: Für Mr. Peabody und Sherman ist schließlich eine Reise in die Zukunft die einzige Möglichkeit, das Raum-Zeit-Gefüge wieder ins Lot zu bringen und die Gegenwart zu "reparieren". Mit Ihren Schülerinnen und Schülern können sie die Reise in die Zukunft als Briefprojekt initiieren: "Ein Brief an mich aus der Zukunft." Die Kinder werden eingeladen, aus der Sicht eines bestimmten Alters einen Brief an sich selber zu schreiben, in dem sie ihre Situation beschreiben.

Ich packe meinen ZEITOMAT: Geben Sie eine historische Epoche vor. Nun nennen die Kinder nach dem Prinzip von "Ich packe meinen Koffer" Dinge, die sie aus dieser Epoche mit in ihre Gegenwart nehmen würden.



Weitere Ideen rund um die Epochen und den Film

Steinzeit: Auf Tapetenbahnen können die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen kreative Höhlenbilder gestalten. Schauen Sie sich zur Inspiration doch zuvor gemeinsam Bilder von Höhlenmalereien aus der Steinzeit an und versuchen Sie gemeinsam, sie zu deuten und zu "entschlüsseln". Für ihre Höhlenmalerei können die Kinder auch Szenen aus ihrem Alltag darstellen – eine schöne Begegnung verschiedener Zeiten! Aus Schuhkartons können die Kinder mithilfe von Modelliermasse, Pappmaché etc. eine Steinzeithöhle nachbauen.

Römisches Reich: Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler Mosaike basteln wie die alten Römer. Dazu braucht man: Modelliermasse in verschiedenen Farben, ein Plastikmesser, einen DIN-A4-Karton, einen Stift, ein Lineal und Küchenrolle. Die Kinder skizzieren zunächst mit Bleistift ein Motiv ihrer Wahl auf den Karton. Dann wer-

den die verschiedenen Farben der Modelliermasse ca. 3 cm dick ausgerollt und mit dem Messer in kleine Quadrate (ca. 1 x 1 cm) zerteilt. Auf dem Karton werden sie dann zum gewählten Motiv zusammengefügt.

Das Trojanische Pferd: Im Film geraten Mr. Peabody, Sherman und Penny in den Bauch des trojanischen Pferdes und mit ihm in die kriegerischen Auseinandersetzungen um die Stadt Troja. Lesen Sie Ihren Schülerinnen und Schülern den Mythos vom Trojanischen Pferd vor. Wie sah das Trojanische Pferd wohl aus? In selbstgemalten Bilder setzen die Schülerinnen und Schüler ihre Vorstellungen um.

Renaissance: Entdecker und Erfinder gab es im Zeitalter der Renaissance viele. Leonardo da Vinci war einer der bedeutendsten. Er war Maler, Architekt sowie Erfinder und wurde

vom französischen König Franz I. in seinen Schlosshof eingeladen. Im Film treffen Mr. Peabody, Sherman und Penny ihn, als er gerade die Mona Lisa malt. Als Penny und Sherman sein Fluggerät ausprobieren, kommt es schließlich zum Crash. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler im Internet und in Lexika recherchieren, welche

Dinge Leonardo noch erfunden hat. Dann verfassen sie Kurzgeschichten, die schildern, was sie als Zeitreisende beim Ausprobieren einer der Erfindungen (z. B. des Schneckengetriebes oder der 5-seitigen Pferdekopf-Lyra) Lustiges erleben.

Vater + Sohn: Mr. Peabodys größte Herausforderung ist es, ein guter Vater zu sein. Doch wie war eigentlich das Verhältnis von Vätern zu ihren Kindern in den verschieden Epochen? Welche Rolle hatten Kinder und welche Pflichten hatten die Väter in der Fami-

lie, z. B. im Mittelalter oder in der Steinzeit?

Mensch und

Hund: Bei Mr. Peabody und Sherman ist das ,normale' Hund-Mensch Verhältnis umgekehrt: Sucht sich normalerweise der Mensch seinen Hund aus, ist es im Film so, dass Mr.

Peabody Sherman auswählt und sogar adoptiert. Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler Ideen entwickeln und als Comics darstellen: Wie würde ein solch umgekehrtes Verhältnis in Bezug auf andere Tiere aussehen? Was würde Lustiges passieren, wenn z. B. ein Wellensittich, eine Kuh oder eine Katze ein Kind adoptieren würden? Schauen Sie sich zum Einstieg gemeinsam einige von Loriots Karikaturen zum Verhältnis von Hund und Mensch an.

Reisende ins Hier und Jetzt: Am Ende des Films gerät das Raum-Zeit-Kontinuum aus den Fugen und so kommt es, das sich die verschiedensten historischen Figuren plötzlich in unserer heutigen Zeit befinden. Greifen Sie diesen Gedanken im Unterricht auf. In Teams suchen sich die Kinder historische Figuren aus und denken sich ein kurzes szenisches Spiel dazu aus, was z. B. passieren würde, wenn Cleopatra auf einmal in der Münchener Innenstadt landen würde, Napoleon in ein Wohnzimmer gerät, in dem Kinder gerade ein Konsolenspiel spielen etc.









Damian Dibben

Jake Djones und die Hüter der Zeit
cbj Verlag, München 2013, 368 S.,
€ 12,99, ab 10 Jahren

Der junge Jake Djones, dessen Eltern wie vom Erdboden verschwunden sind, führt eigentlich ein ganz normales Leben. Bis er eines Tages vom Geheimbund der Geschichtshüter angeheuert wird. Das ist der Startpunkt für eine actionreiche Zeitreise ...

Timothée de Fombelle **Vango – Zwischen Himmel und Erde** Gerstenberg Verlag, 3. Aufl. Hildesheim 2012, 400 S., € 16,95, ab 12 Jahren

Mit nicht einmal 20 Jahren soll Vango im Paris des Jahres 1934 zum Priester geweiht werden. Doch es kommt ganz anders: Er muss wegen Mordverdachts fliehen! Von Häschern gejagt beginnt Vangos abenteuerliche Reise kreuz und quer durch Europa.

Wolfgang Korn **Die Geheimnisse von Troja** Boje Verlag, Köln 2013, 184 S., € 19,99, ab 12 Jahren

Erst im 19. Jahrhundert wiederentdeckt, ist das historische Troja noch immer ein Mythos, bei dem Dichtung auf Wahrheit trifft. Warum ist die Stadt Homers so umstritten? Was hat es mit Agamemnon, Achill, Priamus und Co. auf sich?

Fabian Lenk

1000 Gefahren im Reich des Pharao Ravensburger Verlag, Ravensburg 2013, 128 S., € 4,99, ab 10

2.851 vor Christus: Der Sohn eines Arztes wird in den Palast des Pharaos gebeten, um dort als rechte Hand des Baumeisters der Cheops-Pyramide zu dienen. Doch während des Baus geschehen seltsame Dinge und immer muss der Leser richtige Entscheidungen treffen, um das weitere Leben des Arztsohns in eine glücklichen Zukunft zu führen ...

Harald Parigger

Die Französische Revolution oder
der Preis der Freiheit

Arena Verlag, Würzburg 2012,
132 S., € 9,99, ab 11 Jahren

Freiheit, Gleichheit und Brüderlichkeit: Das waren die Schlagworte der Französischen Revolution, bei der das einfache Volk gegen die Obrigkeit rebellierte. Aus Sicht eines jungen französischen Dieners erlebt der Leser die Ereignisse hautnah mit. Sachtexte, ein Glossar, Bilder und Illustrationen ergänzen den Roman und helfen dabei, die Geschehnisse einzuordnen.

Boris Pfeiffer

Die Akademie der Abenteuer:

Die Knochen der Götter

Carlsen Verlag, Hamburg 2013,
320 S., € 7,99, ab 10 Jahren

Das Internat, auf das Rufus von seiner vielbeschäftigten Mutter geschickt werden soll, klingt nicht gerade spannend: "Akademie für Hochbegabte des leibhaftigen Studiums vergangener Zeiten". Doch die Schule hat es in sich und steckt voller Rätsel. Zum Glück hat Rufus bald schon Freunde, mit denen er sich plötzlich im alten Ägypten wiederfindet.



Mary Pope Osborne, Natalie Pope Boyce Das magische Baumhaus. Mit Anne und Philipp bei Leonardo da Vinci Loewe Verlag, Bindlach 2010, 232 S.,

€ 9,95, ab 8 Jahren

Anne und Philip reisen in die Zeit der Renaissance und besuchen mit ihrem magischen Baumhaus Leonardo da Vinci. Das Universalgenie zeigt den beiden seine zahlreichen Zeichnungen und Erfindungen.

Hörbuch

Martin Nusch **GEOlino extra Hörbibliothek Geschichtsbox** cbj Audio Verlag, München 2013, 4 CDs/4h, € 19,99, ab 10 Jahren

In vier spannenden Hörspielen geht es mit Wigald Boning auf Zeitreise. Er berichtet, wie es in den Gladiatorenschulen im antiken Rom zuging, wie finster das Mittelalter tatsächlich war und vieles mehr. Eine aufregende und interessante Reise durch die Geschichte!

Linktipps

www.kinderzeitmaschine.de

Gemeinsam mit der Pilotin Lucy können Kinder von 8 bis 13 Jahren mit nur wenigen Klicks spannende Zeitreisen unternehmen.

www.zeitklicks.de

Hier können Kinder von 10-14 Jahren auf abenteuerliche Zeitreise durch das 20. Jahrhundert gehen.

http://blog.zeit.de/schueler/ge-schichte/

Hier gibt es zu den verschieden Epochen der europäischen Geschichte Dossiers mit Texten, Videos und Links.



DER GROSSE ZEITREISEWETTBEWERB

Wohin reist ihr mit dem ZEITOTMAT? Welche Epoche interessiert euch ganz besonders und warum? Reist in die Vergangenheit und gewinnt tolle Preise!



Mit der Teilnahme erklärt ihr euch einverstanden, dass euer Beitrag in der Kinderzeitschrift GEOlino und auf der Website der Stiftung Lesen veröffentlicht werden darf.





Das alte Ägypten

Was Pyramiden betrifft, tappen Mr. Peabody und Sherman noch ein wenig im Dunkeln. Hilfst du ihnen, Licht ins Dunkel zu bringen? Lies dazu die kurzen Texte durch und

beantworte die Fragen.

In den Pyramiden wurden die ägyptischen Könige, die Pharaonen, begraben. Diese hatten die Vorstellung, dass ihre Seelen aus dem Körper heraus in den Himmel aufsteigen würden. Aus diesem Grund wurden die Pyramiden zunächst stufenförmig gebaut: Sie sollten als Treppe zum Himmel dienen. Warum die Pyramieden in dieser Form gebaut wurden, weiß man heute nicht mehr so genau. Die Steine für die Pyramiden wurden aus nahegelegenen Steinbrüchen geholt und mit Lastkähnen über den Nil zu den Pyramiden gebracht. Allein für die Cheopspyramide wurden 2,3 Millionen Steine verbaut. Wie die Steine, die jeweils mindestens ein Gewicht von 2,5 Tonnen hatten, in den oberen Teil der Pyramiden gebracht wurden, ist noch unklar. Man vermutet, dass die Ägypter Holzrampen innerhalb und außerhalb der Pyramide aufgebaut haben.

Die alten Ägypter entwickelten eine besondere Technik, ihre Toten zu konservieren: die Mumifizierung. Sie glaubten daran, dass der Pharao auch im Jenseits seinen Körper brauchen werde. Zunächst entnahm man dem Toten die inneren Organe; das Herz blieb jedoch meist im Körper. Der Körper wurde mit Salzen, Ölen und Essenzen in langwierigen Verfahren mumifizert. Dann wurde der Körper mit Leinen umwickelt. Viele Mumien bekamen Glücksbringer in Form von Amuletten und Talismanen zwischen die Binden gelegt.

Tutanchamun herrschte etwa zehn Jahre lang (1332–1323 v. Chr.) als Pharao über Ägypten. Er ist in unserer Zeit einer der bekanntesten Pharaonen, weil sein Grab nicht geplündert wurde und daher die Schätze aus seiner Grabkammer erhalten sind (unter anderem eine goldene Totenmaske). Der als sportlich bekannte Pharao starb aber plötzlich im Alter von 19 Jahren und hinterließ keine Kinder. Unter Tutanchamun gab es wieder Frieden in Ägyp-

ten. Dennoch hatte er sehr viele Feinde, weil er viele

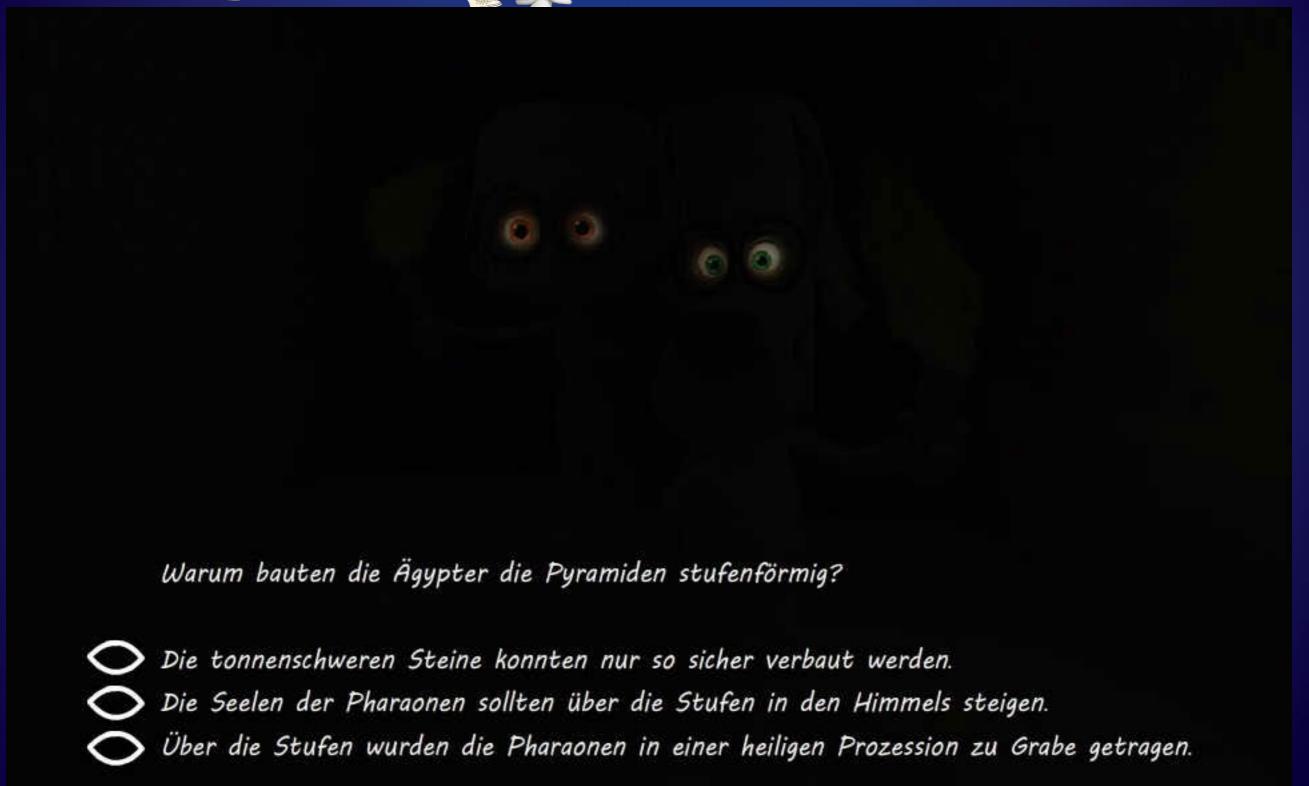
Dinge anders machte als seine Vorgänger. Die meisten Funde aus seinem Grab liegen heute im Ägyptischen Museum in Kairo; die Mumie Tutanchamuns liegt aber heute wieder im Tal der Könige.

Welchen Zweck die berühmte Sphinx von Gizeh hatte, die ganz in der Nähe der großen Pyramiden steht, ist bis heute nicht bekannt. Wahrscheinlich sollte sie etwas bewachen. Man ist sich auch nicht sicher, wer sie erbaut hat: War es Pharao Cheops oder sein Sohn Chephren oder ein unbekannter Dritter?

Seit vier Jahrtausenden ragt sie mit einer Länge von 73,5 m und einer Höhe von ca. 20 m aus dem Wüstensand: Ein Menschenkopf mit Kopftuch ruht auf einem Löwenkörper. Farbreste lassen darauf schließen, dass die Sphinx wohl ursprünglich bemalt war.

Es gab im alten Ägypten zahlreiche Sphinx-Darstellungen. Man versteht darunter einen Löwenkörper mit Menschenkopf. Es gibt aber auch Sphinxen mit Falken-, Sperber- oder Widderkopf.











Mit dem ZEITOMAT zu Albert Einstein

Als das Raum-Zeit-Kontinuum im Film durcheinandergerät, lernen Mr. Peabody und Sherman den berühmten Physiker Albert Einstein kennen. Leider haben sie jedoch viel zu wenig Zeit für so eine spannende Begegnung. Daher beschließt Sherman nun, Albert Einstein mit dem ZEITOMAT in seiner Zeit zu besuchen. Zur Vorbereitung liest er zunächst dieses Buch über Einstein.

Danach weiß Sherman schon ein bisschen etwas über Albert Einstein. Doch einige Fragen sind noch offen. Nimm ein Lexikon zu Hand und hilf Sherman, bei der Beantwortung der Fragen auf der nächsten Seite, damit er die Zeitreise starten kann.



Am 14. März 1879
wurde Albert Einstein in der Stadt
Ulm geboren. Seine
Eltern hießen Pauline und Hermann.
Seine Kindheit verbrachte er in Mün-



chen. Dort ging er auch zur Schule. Er war eher ein mittelmäßiger Schüler, aber in den Naturwissenschaften war er spitze. Sein Abitur macht er schließlich in der Schweiz.

In Zürich studierte er Physik und Mathe. An der Uni war er jedoch nicht oft anwesend, das fanden die Professoren nicht so gut. Aber Albert Einstein lernte lieber zu Hause für sich.

Nach dem Studium arbeitete er zuerst als Hauslehrer. Danach war er im Patentamt in Bern tätig, bevor er in Berlin für das Max-Planck-Institut arbeitete.

Im Jahr 1905 veröffentlichte er die Relativitätstheorie, die ihn weltberühmt machte. Diese Theorie beschrieb er seiner Sekretärin einmal so:,, Wenn man einem netten Mädchen den Hof macht, erscheint einem eine Stunde wie eine Sekunde. Wenn man auf glühenden Kohlen sitzt, erscheint einem eine Sekunde wie eine Stunde. Das ist Relativität."

Mit seiner berühmten Formel E = mc² sagte er, einfach ausgedrückt, dass nichts schneller als Licht ist, das sich mit gleicher Geschwindigkeit ausbreitet. Die Messung von Zeit, Länge und Masse hängt davon ab, wo sich der Messende befindet und ob er sich bewegt.











Mit Peabody und Sherman durch die Zeit!

Dank des ZEITOMATS gibt es kein bedeutendes geschichtliches Ereignis, bei dem Peabody und Sherman nicht mit von der Partie waren. Quer durch die Weltgeschichte haben sie ihre Spuren hinterlassen und Wissenschaftlern damit so einige Rätsel aufgegeben. Völlig ratlos fragen diese sich, wie es sein kann, dass derselbe Hund und derselbe Junge auf Kunstwerken verewigt sind, die zu ganz unterschiedlichen Zeiten entstanden sind – aber kein Wunder: Sie waren eben ein-

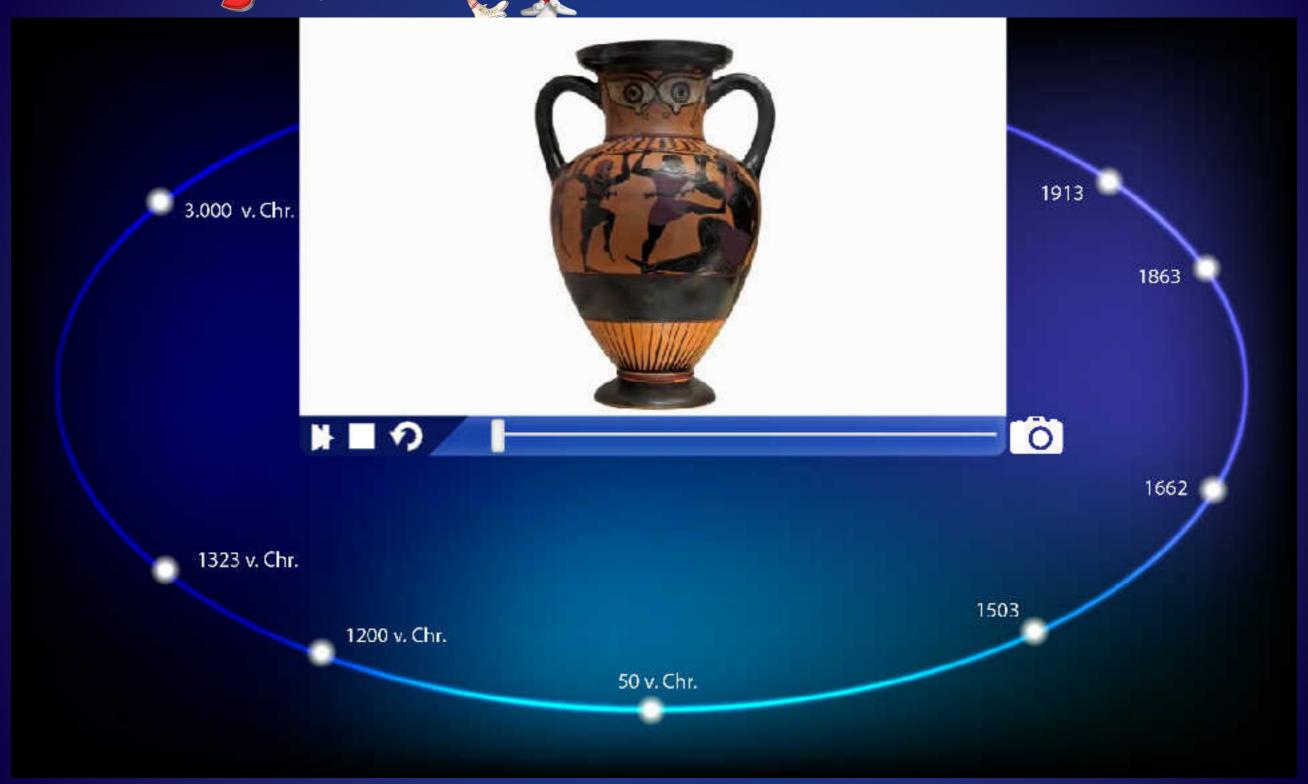
fach gerade am Ort des Geschehens ...

Der folgende Filmclip ist ein Schnelldurchgang durch die Zeitreisen von Peabody und Sherman. Macht von jedem Kunstwerk, in dem die beiden auftauchen, einen Schnappschuss (Klick auf die Kamera).

Ordnet eure Schnappschüsse dann den richtigen Zeiten auf der Zeitleiste zu. Als kleine Hilfestellung findet ihr in den Kästchen auf der rechten Seite die Namen der Gemälde und Hinweise auf die anderen Kunstwerke, die im Film vorkommen. Geht auf Spurensuche im Internet oder im Lexikon, wie diese Kunstwerke aussehen und wann sie entstanden sind. Legt Wandzeitungen oder Steckbriefe zu den Werken an.













Zu Besuch bei Ludwig XVI. und **Marie Antoinette**



Eine der Ursachen, warum das Volk in der Französischen Revolution gegen die absolute Regierung seines Königs rebellierte, war die ungeheure Prunksucht und Verschwendung des Herrscherpaares. Immer neue Steuern und Abgaben wurden notwendig, um das Leben des Hofes zu finanzieren und die Kriegslasten zu

bezahlen. Wir besuchen jetzt wie Sherman und Mr. Peabody das Schloss von Versailles und bewundern den prachtvollen Bau, die Kunstwerke und die wunderschöne Gartenanlage. Das Schloss hatte über 700 Zimmer und es waren bis zu 10.000 Menschen anwesend.

AUFGABEN:

1.

Sieh dir folgende Seite an. Gerade befindet sich niemand im Saal, aber in den Zimmern ist das höfische Leben in vollem Gange. Puste die brennenden Kerzen auf der Torte aus, um mehr über das Leben im Schloss zu erfahren.

2.

Stellt euch vor, ihr seid als Besucher in Versailles. Schreibt eurer Freundin, eurem Freund oder euren Großeltern eine Ansichtskarte aus Versailles und beschreibt euren Eindruck.

3.

Mr. Peabody und Sherman geraten in ein Festgelage der Königin. Denkt euch eine umfangreiche Speisekarte mit mindestens 10 Gängen für das Festmahl aus und gestaltet diese entsprechend der Epoche. Hätte es euch geschmeckt?

Wenn ihr wie die Herrschaften von Versailles nichts mehr selbst machen würdet, sondern für alles Bedienstete hättet: Wie viele Diener würdet ihr brauchen, um euch morgens für die Schule fertig zu machen? Denkt an jeden Handgriff: Bettdecke heben, rechten Hausschuh anziehen, linken ... Schreibt ein Aufsteh-Protokoll!



